Comienzo

Hola, mi nombre es Victor. En el juego, es conocido con los nombres de Vityanya (Titty Twister) y Nemoglik (Titty Twitter). En este texto, quiero compartir mi experiencia con jugadores que se han unido recientemente a nuestras filas y que están interesados en el juego.

Que es Towerlands

Towerlands es un juego de defensa de torres. La tarea del jugador es repeler las invasiones de enemigos, convencionalmente divididos en oleadas, protegiendo así su ciudad natal.

No describiré todos los aspectos del juego, solo señalaré los más importantes, en mi opinión.

Además, la guía no cubrirá el contenido comprado con dinero real. La guía está escrita principalmente para aquellos que quieren jugar activamente, pero no quieren desprenderse de su dinero.

Contenido

Ciudad

Cada jugador comienza el juego con su propio asentamiento. Con el tiempo, los edificios importantes estarán disponibles en la ciudad.

Mía... Extrae oro incluso cuando el jugador está desconectado. Un edificio importante. Cómo cuanto más alto es el nivel de la mina, más rápido se extrae el oro.

Almacenamiento... Aquí es donde se agrega el oro extraído en la mina. De donde vino mas tarde se puede transferir a la tesorería. Puede duplicar la cantidad viendo un comercial corto. Es importante que la bóveda no se llene más rápido de lo que obtiene beneficios de ella, de lo contrario, es solo oro por el desagüe.

Fragua... Aquí puede crear artefactos de su elección por destino, pero no en bonificaciones. Se recomienda crear solo artefactos de máxima calidad cuando la fragua sea de nivel 10. De lo contrario, los recursos se van por el desagüe.

La estatua... Los artefactos usados en una estatua otorgan bonificaciones. Dependiendo de artefactos seleccionados, las bonificaciones también cambian. Los artefactos no utilizados también se almacenan aquí. No olvide desmontar los innecesarios (en primer lugar, 1-2 *), de lo contrario, el almacenamiento de artefactos se llenará. Para desmantelar artefactos, obtienes recursos.

Campo de entrenamiento... Un edificio muy importante. Aquí obtienen habilidades y Fortalecimiento de sus unidades. El campo de entrenamiento tiene niveles de mejora ligados al nivel de la ola pasada. El nivel del campo de entrenamiento limita el nivel máximo disponible para sus unidades.

Tienda... Aquí puedes suscribirte, comprar cristales y oro, recursos, abre un cofre publicitario. También es posible comprar unidades con dinero real. Hay una sección PVP donde se abren unidades para la moneda comprada en victorias en el evento semanal. Además, de vez en cuando, aparecen aquí todo tipo de acciones con precios que no entiendo.

Biblioteca... Probablemente, en términos de importancia, no sea inferior al campo de la formación. Aquí puedes bombear habilidades que afectan a casi todos los aspectos del juego. La experiencia se puede obtener tanto como recompensa por eventos como por matar enemigos.

Consejo: en primer lugar, debes aumentar la bonificación de experiencia, obtenemos niveles más rápido, bombeamos la biblioteca más rápido. El bombeo adicional es puramente individual y depende del camino de desarrollo que haya elegido. Después de la bonificación de experiencia, recomendaría bombear habilidades en el siguiente orden: bonificación de oro (no de castillos, aunque esta bonificación también será útil en el futuro), velocidad de recarga de habilidades, salud de la torre, daño a los magos (la mayoría de las el daño lo hacen los magos al principio), daño al arquero. Luego, todo excepto el daño adicional por razas, esto se puede dejar al gusto (aunque, en teoría, esto hará un buen trabajo a la hora de promover el paso de las olas).

Mapa

Hay muchos tipos de actividades disponibles en el mapa.

Vacas Tus mejores amigos reemplazan la visualización de anuncios. Un nuevo korovan aparece 20 minutos después de la batalla con el anterior. Es deseable derrotarlos cuanto más a menudo, mejor. Los Korovans crecen en niveles junto con la ola que pasa el jugador. La fuerza de los defensores y la recompensa por la victoria van en aumento. Un punto interesante. Si el jugador está, por ejemplo, en la ola 1000, entonces el korovan puede estar por debajo del nivel 1000 y por encima. Además, la diferencia en la fuerza de los defensores es colosal. 999 korovan es un orden de magnitud menor que 1001.*Que puedes concluir que las ondas son las mismas. Dentro de cien (tal vez incluso mil) oleadas, la fuerza de los enemigos crece de manera uniforme. Después de múltiplos de 100 (1000) oleadas, se produce un fuerte salto en la fuerza de los enemigos. Estas son mis observaciones personales, no insisto en su fidelidad….*

Consejo: intenta acompañar cada entrada al juego con un ataque Korovan. Con el tiempo, este hábito le traerá beneficios tangibles.

Cerraduras. Para derrotar castillos, puedes obtener oro, cristales, artefactos, incluso abrir una unidad. Los castillos capturados actúan como una simbiosis mina / almacenamiento.

Islas. Gran oportunidad de obtener recursos y algunos oro / experiencia.

Consejo: Como en el caso de las vacas, pero con un menor grado de importancia. Al hacer tiempo para las islas todos los días, acumulará rápidamente una gran cantidad de recursos y también ayudará al clan a obtener el siguiente nivel.

Jefes. Ola normal con un jefe a la cabeza. Los premios son muy diferentes, hasta a nuevas unidades.

Portales. Hay tres de ellos. Cada portal solo puede usar cierto tipo de unidades: arqueros, magos, invocadores. Para la victoria en los portales, se le da una llave al cofre en el centro de (casi) el mapa. El cofre contiene bonificaciones útiles, mucha experiencia.

Consejo: los portales son importantes solo mientras la biblioteca tenga algo que bombear. Entonces se les pierde el significado. Por eso, recomiendo pasar por los portales y abrir el cofre siempre que sea posible.

Eventos

Por el momento, solo hay tres eventos semanales en el juego.

PVP. Jugador contra jugador. Empiece el lunes a las17:00 h. Finaliza el martes 22:00 (hora de Moscú). Los jugadores luchan contra las torres de otros jugadores. La selección de enemigos es automática. Inicialmente, se dan tres intentos y varios enemigos para elegir. Los intentos se restauran con el tiempo, los enemigos cambian. Para derrotar a los jugadores, se les dan coronas, que abren el acceso a nuevas unidades en la tienda PVP, y rubíes, la moneda por la que se compran estas mismas unidades. Una vez finalizado el evento, las coronas y los rubíes permanecen con el jugador.

La tienda PVP actualmente tiene tres compras innegablemente buenas: Demon Hunter, Ice Master y Predatory Fence. Vale la pena jugar PVP para ellos.

Consejo: no persigas PVP en las primeras etapas del juego. Los oponentes pueden atrapar torres fuertes y tramposos. Es mejor comenzar el evento con una torre bien preparada y correctamente configurada. Si todo está a la altura, recomiendo combinar cada entrada en el juego con korovans. Los intentos se restauran exactamente igual que los Korovan.

Las llaves del valle de la muerte. Empiece el miércoles a las 9:00 hora de Moscú. El evento dura 24 horas. La tarea de cada jugador es recolectar tantas llaves como sea posible, pasando las olas en el evento. 1 y 2 ondas dan 1 clave cada una. 3 y 4 - 2. Para la quinta onda, se dan 3 claves. Un jugador puede recoger 9 llaves. Cuantas más llaves recolecte el clan, más valioso puede ser el contenido del cofre abierto (puedes ver las recompensas en la ventana del evento). Solo los jugadores que estén en un clan y que hayan recolectado al menos 1 llave recibirán la recompensa.

Consejo: este evento es bueno para combinar con vacas. 5 ondas + 5 korovans. Un poco, pero agradable.

Importante: la fuerza de los enemigos en el evento depende del nivel de la ola pasada. Si por algún milagro superó muchas olas, pero no participó en las unidades de bombeo, puede suceder que no pueda ganar en el evento.

Guerras de clanes. Empiece el viernes a las 18:10 (hora de Moscú). El evento tiene una duración de 42 horas. Tres clanes participan en la batalla en un mapa, dividido en 16 sectores. Los clanes se seleccionan de acuerdo con su actividad en guerras de clanes anteriores. El clan con más estrellas gana. Los jugadores traen las estrellas del clan para ganar puntos (sectores). Los puntos difieren en tipo (onda,

saludar con un jefe, portal, castillo) y recompensa (1-3 *). Una vez que expira el temporizador del evento, los puntos capturados por el clan aportan 100 estrellas adicionales. Un punto se considera capturado si está pintado con el color del clan y se indica en él el escudo de armas del clan.

Al comienzo del evento, cada jugador tiene 5 intentos de atacar. Los ataques se recuperan cada 30 minutos hasta 5 intentos (5/5). Los ataques fallidos no ganan estrellas. Se pueden comprar intentos adicionales para cristales (20,50,100). El número máximo de estrellas que un jugador puede acumular sin intentos adicionales es 264. Con intentos adicionales: 309.

Consejo: si tu objetivo es conseguir el máximo número de estrellas

- Despertador para ayudar. Cada 2 horas entramos en el juego y conseguimos los puntos, por el líder especificado del evento (jefe, estratega, estratega, lo que sea). Como regla general, los puntos de ataque se indican en el pin de chat. Bueno, golpeamos a las vacas, ¿dónde podemos ir sin ellas?

Importante: la fuerza de los enemigos en el evento depende del nivel de la ola pasada. Al igual que con las llaves.

Torre

La torre de salida es divertida y aburrida. A medida que suba de nivel en la torre (hasta 100), se abrirán espacios adicionales para unidades, módulos y torres. Al alcanzar el nivel 100, otros tipos de torres estarán disponibles para elegir, así como presets (1º, 2º, JcJ, arqueros, magos, invocadores). En el juego, otros jugadores solo ven el preajuste de PVP de otro jugador.

En última instancia, la torre tiene capacidad para 8 unidades, 4 módulos (1 superior, dos en el centro, uno inferior). También habrá 4 torres disponibles para colocar frente a la torre.

Consejo: hay varios tipos de torres realmente útiles en el juego. Recomiendo en primer lugar comprar un Shipman's Dream (tasa de disparo de todas las unidades en la torre + 15%, oro por pasar la ola + 25%). Entonces, pero no inmediatamente, será necesario comprar una casa en Japón (una oportunidad golpe crítico + 10%, daño crítico + 100%).

Módulos

Los módulos se dividen en tres grupos: superior, central e inferior. Debe tenerse en cuenta de inmediato que los módulos de ataque se vuelven menos relevantes tan pronto como sus unidades comienzan a causar un orden de magnitud mayor de daño (después de aproximadamente 200-250 niveles de unidad). Hasta ese momento, los módulos de ataque son prácticamente equivalentes a las unidades.

De los módulos superiores, destacaría dos: **arqueros** (reduce la velocidad de movimiento objetivo en un 30% durante 2 segundos) y **cañón mágico** (con un 100% de probabilidad de que aturda al enemigo por un segundo, debes apuntar manualmente si el autoboy no está habilitado).

Entre los módulos centrales, destacaría tres: **metralla** (sin lugar a dudas el mejor módulo de ataque en el centro), **esfera mágica** y **lanzador de flechas**... Los dos últimos no son muy diferentes y, en principio, no hay mucha diferencia en cuál poner. Sabor y color.

El mejor módulo en la ranura inferior es **hojas de armadura**... Ellos dan aumento porcentual de la salud de la torre. Teniendo en cuenta que la salud de la torre aumentará a medida que mejore, la utilidad de este módulo es difícil de sobreestimar.

Consejo: no invierta mucho en atacar módulos. Muchos no recomiendan descargarlos por encima del nivel 300. Recomendaría mantenerlos aproximadamente a la par con el nivel máximo de unidad en su torre. En última instancia, recomiendo descargar los módulos de ataque a un nivel no superior al 500. Las láminas de armadura se pueden mejorar tanto como quieras. Si tan solo hubiera oro.

Torres

Las torres del juego son algo muy complicado. Por un lado, facilitan el paso de las olas. Por otro lado, no participan en ningún lugar excepto en las olas.

Las torres tienen distintos grados de utilidad, al final se pueden distinguir cuatro.

Choza del merodeador... Da una bonificación al oro recibido en la ola, así como convoca a los merodeadores para defender la torre. A medida que aumenta el nivel de la cabaña, aumentan la bonificación de oro y las características de los merodeadores convocados. Puedes balancearte hasta que la cara esté azul (el límite es el nivel de la ola, pero esto no es exacto). Otra cosa es que este edificio pagará cuánto tiempo si lo bombeas a valores altísimos (por encima del nivel 1000).

Torre de los magos... Aumenta el daño a los magos como porcentaje. Afecta a algunos arqueros, módulos.

Torre del artillero... Aumenta el daño a los arqueros como porcentaje. relación, también a algunos módulos. Aumenta la experiencia obtenida por matar enemigos en la oleada.

Seto depredador... Comprado por rubíes en la tienda PVP. Ralentiza unidades en la ola.

Consejo: asegúrese de utilizar las tres primeras torres (HM, VM, VN). Hasta que tenga un seto depredador, puede experimentar a su gusto. Sin embargo, cuesta oro, que siempre es escaso en el juego. Recomendaría torres antiaéreas o eléctricas....

Importante: no te dejes llevar por las torres de bombeo, ya que esto está plagado de la incapacidad de derrotar a las vacas, así como a los enemigos en los eventos. El nivel óptimo de bombeo de la torre es 1/3 del nivel de la ola en la que se encuentra, pero nada más.

Unidades

La principal fuerza de ataque de tu torre. Las unidades se pueden dividir en 3 grupos: universal, PVP, PVE (contra olas).

Clasificaré como unidades universales a aquellas que son igualmente buenas tanto en PVP como en PVE. Éstos incluyen:**Cazador de demonios, Maestro de hielo, Zeus,Arquero del norte, arquero de fuego, baterista, elfo** (junto con arqueros). Además, esto puede incluir**Defensor** y **Laboral**...

Las unidades con habilidades de control / invocación se pueden atribuir a PVE (aunque durante cierto tiempo, los invocadores pueden sentirse cómodos en PVP). Aquí están:**Mago de aire** (debido a la habilidad), **Brujo** (los demonios son muy fuertes, también toman parte del daño en ellos mismos), **Valquiria** (más débil que los demonios, pero no solo golpea el suelo. Tiene una bonificación al daño contra enemigos aéreos),**Mago de hielo** (habilidad), **Alquimista** (gran daño de ataque), **Profeta** (De hechode hecho, solo tiene sentido fuera de la ola, ya que en la ola su utilidad es anulada por las bonificaciones de las torres), **Archimago loco** (habilidades).

Ahora un poco sobre las unidades más importantes y sus puntos fuertes.

Cazador de demonios - arquero, inflige un gran daño en la ola, se adapta bien a los enemigos (no a los castillos). Comprado por rubíes en la tienda PVP. En la ola, recibe una bonificación tanto de la torre del artillero como de la torre del mago.

Maestro de hielo... La hechicera más fuerte, que reemplazó en mi asamblea PVE alquimista. Inflige un gran daño a las olas y a las unidades (no a los castillos). Desbloquea por rubíes en la tienda JcJ.

Zeus... Mago fuerte, atacando varias unidades y, después de mejorar, ganando la capacidad de infligir ataques críticos. Abierto casi desde el principio.

Arquero del norte... Disponible casi desde el principio. Ofertas buenas Daño tanto en olas como en PVP. Tiene un 30% de probabilidad de aturdir al enemigo durante 2 segundos. Recibe una bonificación de las torres de magos y artilleros.

Arquero de fuego... Una de las unidades más fuertes del juego. Adquirido por 400 cristales, pero definitivamente vale la pena. Recibe una bonificación de las torres de magos y artilleros.

Batería... La mejor unidad del juego. Necesario en cualquier construcción. No ataca pero da grandes bonificaciones a todo y a todos. Recomiendo en primer lugar descargarlo.

Duende - arquero. Nada mal en pvp. Aumenta la velocidad de ataque temporalmente arqueros. Debe usarse si se juega con arqueros.

Defensor... Fortalece la torre, haciéndola temporalmente invulnerable a los ataques. Puede ayudar en oleadas con jefes. Funciona mejor en la batalla contra castillos y eventos JcJ. Usando su habilidad al comienzo de la batalla, puedes derrotar incluso a un oponente que sea superior en fuerza (dentro de límites razonables). Disponible casi desde el principio.

Trabajador... Bueno en conjunto con un defensor. Fortalece la torre restaura parte de su salud. Aumenta el daño a módulos y torres.

Alquimista... Mago fuerte, por extraño que parezca, infligiendo la mayor cantidad de daño por ataques, no por habilidades. Muy bien sobre las olas. Disponible primero por ganar el evento Path to the Reward, o luego por 130 diamantes. Debes tomarlo.

Valquiria... Se abre casi al principio para derrotar al castillo. (alrededor de 55, no lo diré con seguridad). Durante mucho tiempo será útil en cualquier asamblea debido a los luchadores convocados.

Brujo... Abre bastante tarde (alrededor de 400 olas) en mapa. También es útil un número limitado de ondas.

Importante: la ubicación de las unidades en la torre afecta la bonificación recibida al rango de ataque. Cuanto más arriba a la derecha está una unidad, más ataca. Por lo tanto, lo más lógico es colocar unidades en la parte superior en términos de daño en los pisos superiores, y en la parte inferior debe haber unidades cuyo uso esté en las habilidades utilizadas (Drummer, Defender, Wind Mage, Summoners).

Unidad de bombeo

Este tema es muy importante. Todas las unidades tienen características básicas, y además habilidades desbloqueadas en ciertos niveles (25,50,100,150,200,250,300,400,500).

Para actualizar una unidad a los niveles anteriores de los anteriores, debe enviarla al campo de entrenamiento.

Entrenar una unidad en el campo de la formación lleva tiempo. Cuanto mayor sea el nivel de entrenamiento, más tardará en mejorar (hasta 24 horas).

Por lo tanto, para progresar activamente, debe distribuir adecuadamente el tiempo y la cola de capacitación.

En primer lugar, siempre necesitas bombear el Drummer. Luego mejoramos las unidades según el mismo principio por el que se colocan en la torre (de arriba a abajo).

Es mejor bombear las unidades en los siguientes momentos:

1. Inmediatamente después del final de las guerras de clanes (más de un día antes del evento JcJ).
2. Si tus unidades son débiles para el evento JcJ o no quieres participar en él, puedes usar el campo de entrenamiento.
3. Martes: no hay eventos.
4. Miércoles: justo después de haber llenado las 9 claves, o el jueves por la mañana.
5. También los jueves, pero hasta las 18:00 horas. Ya que si comienzas a entrenar más tarde, es posible que la unidad necesaria simplemente no esté preparada para el inicio del evento y llegarás a las guerras de clanes sin estar preparado.
6. Durante el evento, puedes enviar a entrenar una unidad que no participe en guerras de clanes (por ejemplo, de una construcción JcE).

En total, obtenemos 5-6 unidades entrenadas por semana (si tenemos el oro necesario).

Consejo: puedes seguir ganando al korovany, incluso si la unidad del conjunto PVE (excepto el baterista) está en el campo de entrenamiento. Simplemente pon a Dafar (Air Magician) en su lugar.

Importante: despés de haber descansado en el límite de nivel en el campo de entrenamiento, no se apresure a través de las olas sin asegurarse de que todas las unidades hayan alcanzado el nivel máximo posible.

Artefactos

Los artefactos juegan un papel importante en el juego. Introducen un elemento de aleatoriedad (debido a la incapacidad de elegir la calidad del artículo al crear y la incertidumbre del conjunto / fuerza de las bonificaciones.

Puedes conseguirlos de diferentes formas: crear en una fragua, recibir como recompensa por eventos, con alguna posibilidad de que se puedan obtener por cualquier actividad en el mapa, a excepción de los portales.

Las posibles bonificaciones de los artefactos 3 * se indican en la placa. Un agradecimiento especial a Eugene (Centurion) por la mesa.

Умение/Артефакт (только 3*)	Правая рука, % прибавки						Левая рука, % прибавки						Нагрудник, % прибавки						Шлем, % прибавки						Медальон, % прибавки					
	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10
Шанс критического удара	11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2	8,5	9,4	10,2	11,1	11,9	12,8							11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2						
Критический урон	39,1	42,5	45,9	49,3	52,7	56,1	23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3	32,3	34,0	35,7	37,4	39,1	40,8	35,7	38,3	40,8	43,4	45,9	48,5	35,7	38,3	40,8	43,4	45,9	48,5
Шанс вызвать кровотечение	11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2	11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2																		
Урон (магов, призванных, метателей)	23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3																								
Урон (модулей, вышек)							23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3																		
Скорострельность (юниты, вышки, модули)													9,2	9,4	9,5	9,7	9,9	10,0	9,5	9,8	10,0	10,3	10,5	10,8	9,2	9,4	9,5	9,7	9,9	10,0
Прочность башни													18,7	19,1	19,6	20,0	20,4	20,8												
Вампиризм	11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2	11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2																		
Здоровье призванных существ													15,3	17,0	18,7	20,4	22,1	23,8												
Время жизни призванных существ																									8,5	9,4	10,2	11,1	11,9	12,8
Шанс оттолкнуть врага	8,5	9,4	10,2	11,1	11,9	12,8	8,5	9,4	10,2	11,1	11,9	12,8																		
Дальность атаки всех юнитов																			23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3						
Урон по Боссам	32,3	34,0	35,7	37,4	39,1	40,8													11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2	23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3
Урон по вражеским замкам													5,8	6,0	6,1	6,3	6,5	6,6												
Золото за убийство	22,1	25,0	27,2	28,9	30,2	32,3	23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3																		
Золото за победу																									32,3	34,0	35,7	37,4	39,1	40,8
Опыт за убийство																			23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3						

Conclusión

Espero que esta guía haya sido útil para quienes la leyeron. Aquí está lejos de ser información completa sobre el juego, pero traté de responder la mayoría de las preguntas que tienen los principiantes.

Si hay adiciones y deseos, búscame en el telegrama.

@towerclans. Los jugadores de diferentes clanes se comunican en este canal, se mantienen estadísticas sobre guerras de clanes, y también puede encontrar noticias y utilidad, por ejemplo, códigos para obtener diamantes.

Es posible que los códigos no funcionen. Introdúcete en el juego. Configuración: conozco el código.

NHEPSDH90R

3HDLFDG29G

4EC95OD9CC

VHWHNJT8DI

Un agradecimiento especial a Max [taxsel] por los códigos.

¡Nos vemos en los campos de batalla!